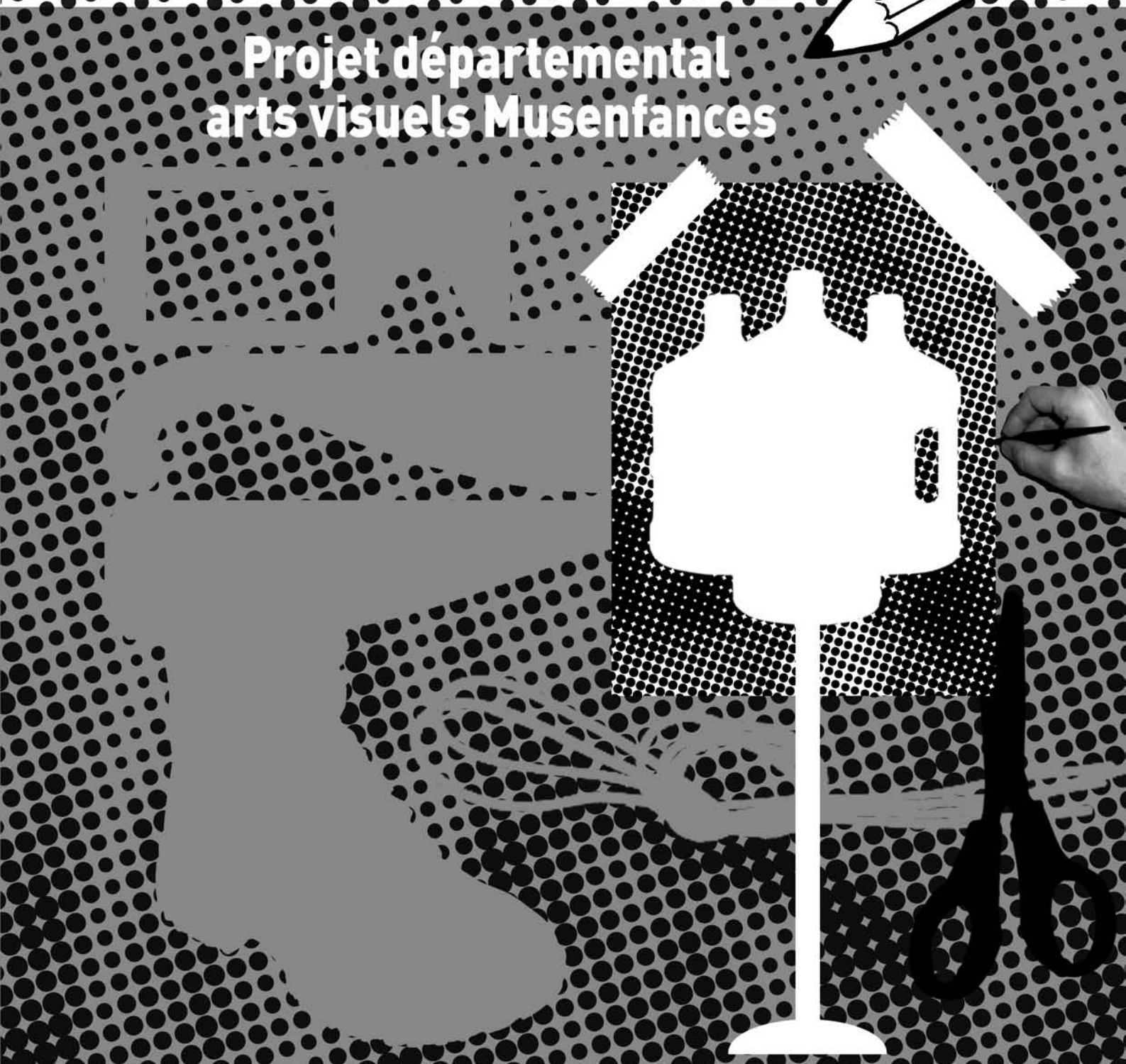
A quoi ça sert ?

Projet départemental arts visuels Musenfances



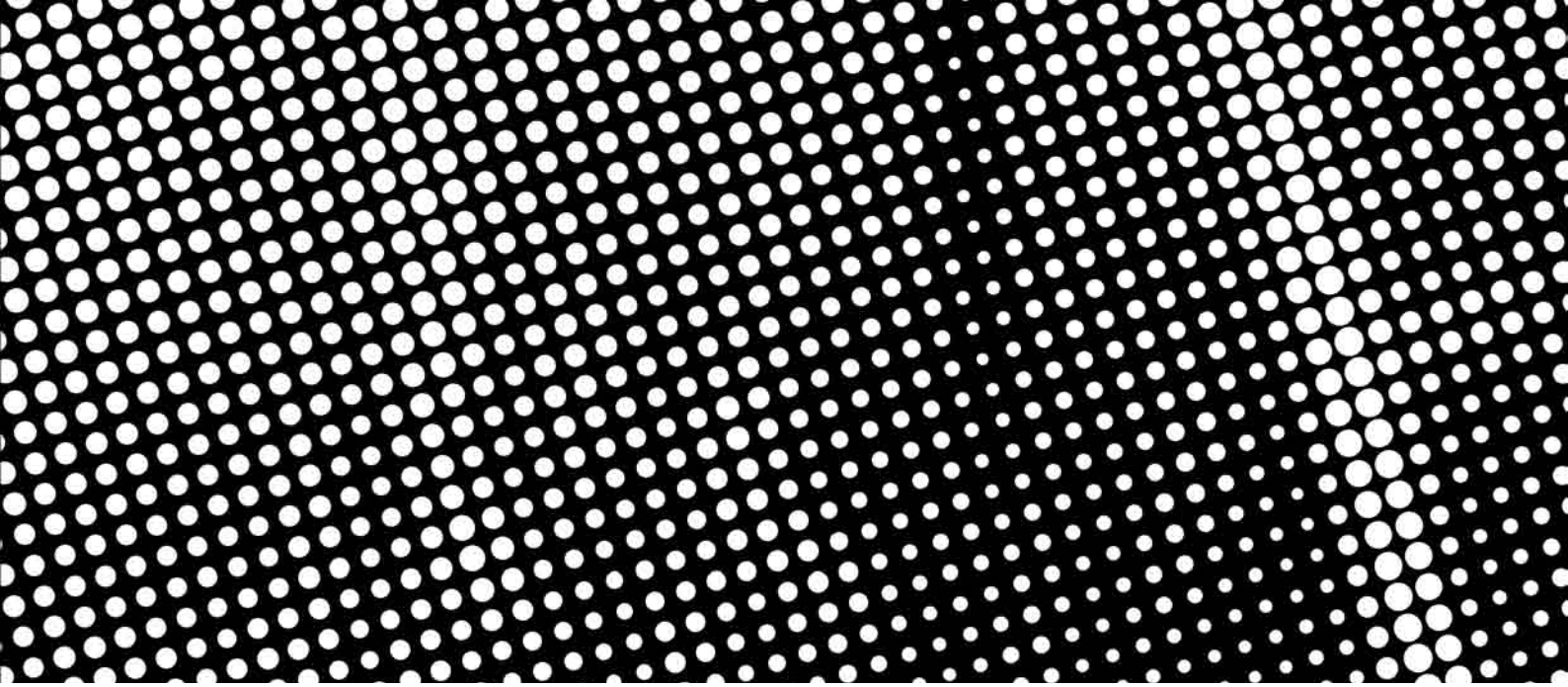
Inspection Académique de l'Isère en partenariat avec la DAAC
(Délégation académique à l'éducation artistique et à l'action culturelle)
www.ac-grenoble.fr/action.culturelle
www.ac-grenoble.fr/artsvisuels38

2007/08

Ont contribué à la rédaction du dossier :

- Marie France Deroux, professeur d'arts plastiques, chargée de mission à la DAAC
- Eve Feugier, conseillère pédagogique arts visuels
- Bernard Vendra, conseiller pédagogique arts visuels

Création graphique : Sophie Pétris



Transformer les objets du quotidien en éléments de réflexion et d'interrogation, modifier leur fonction utilitaire pour faire émerger un nouveau rapport à l'objet et un nouveau type de comportement, c'est à cette expérience que nous vous invitons de participer.

Les objets matériels répondent à certaines fonctions. Reconnaître un objet usuel, c'est savoir s'en servir, identifier son usage, son emploi.

L'expression « A quoi ça sert ? » signifie que l'usage ne se donne pas clairement à voir et pose problème. En proposant un emploi différent d'objets usuels, on en bouleverse l'usage et le sens. Que se passe-t-il quand des objets familiers deviennent porteurs de significations et de buts différents et amènent ainsi de nouveaux comportements ?

Ce dossier pédagogique est constitué de la démarche du projet et d'un carnet de mémoire.

Le carnet de mémoire a plusieurs fonctions :
carnet à dessins (pratique quotidienne) ; carnet de bord (mémoire du projet avec textes, dessins et photos) ; carnet de croquis (consignes précises avec dessins d'observation et de représentation) ; carnet de rencontre (références culturelles).

Conçu comme un outil de formation auprès des enseignants du 1er degré, le carnet présenté dans ce dossier pourra être réinvesti auprès des élèves.

Dans le cadre de la liaison entre l'école et le collège, ce carnet sera un support à un projet commun auprès des élèves du primaire et du secondaire.

Les carnets pourront aussi faire l'objet de rencontres et d'expositions.

Démarche créative du projet : « A quoi ça sert ? »

Programmes d'enseignement de l'école primaire (B.O 12 avril 2007) :

L'éducation artistique se développe dans trois types d'activités qui s'articulent le plus souvent à l'occasion de travaux d'application ou de synthèse :

- **une pratique créative**, composante fondamentale de l'éducation artistique, dans laquelle l'élève est amené à s'exprimer pour donner corps à un projet personnel ;

- **une rencontre avec les œuvres**, indispensable à la diffusion démocratique de la culture, dans laquelle l'élève est conduit à découvrir des réalisations relevant du patrimoine comme des expressions contemporaines ;

- **l'acquisition de savoirs et de savoir-faire** (l'élève s'approprie les outils, les techniques, les méthodes de travail qui viennent enrichir ses capacités d'expression aussi bien que sa sensibilité artistique).

Conduite du projet

A • Sollicitation, découverte, expérimentation :

Questionner de manière active un objet du quotidien en proposant différentes « lectures » (affectives, émotionnelles, sensorielles…), en interroger sa fonction et aussi ses qualités plastiques (la forme, la matière, la couleur).

A partir de l'objet : OBSERVER, COLLECTER, RELEVER, RAMASSER, …

Le choix pourra donner lieu à des observations variées :

- plastique : ce qui est rond… usé… rouge…
- historique : ce qui me fait penser à grand-père…
- géographique : ce qui vient d'Asie, de notre parc municipal…
- affectif : ce que j'aime, ce que je trouve doux…
- narratif : ce qui fait rêver à… ce qui m'évoque…
- …

Manipuler, étudier, regarder, écouter…

Découvrir, comprendre les différents fonctions de l'objet et en laisser des traces :

- la forme (dessins des silhouettes)
- les matières (empreintes, frottages)
- les points de vue, angles de vue (prises de photos)
- l'inspiration (récits, interprétations)
- les différents composants (échantillons, relevés)

Dessiner d'après nature ou copier à partir d'un document (revues de bricolage, documents scientifiques), calquer, dessiner à partir d'un texte, photographier.

Nommer, identifier…

L'association entre l'objet, l'image et l'écrit, sur un même support ou l'ajout d'une étiquette sur l'objet, peut lui donner une dimension plastique et poétique.

À considérer :

- la qualité graphique de l'écriture et son rapport avec l'objet
- les supports choisis pour réunir les différents éléments
- les types d'images associés aux objets et supports (diagrammes, gravures, croquis, photographies, …)

(Exemple : écriture à la manière de Francis Ponge)

Classer, comparer, associer…

Ranger, classer les objets.

Les assembler, les estimer, les confronter les uns aux autres.

Établir des rapports :

- formels
- plastiques (couleur, matière…)
- symboliques
- fonctionnels

B • Avec quels outils pour l'élève ?

Un carnet de mémoire

Le carnet de mémoire a plusieurs fonctions : carnet à dessins (pratique quotidienne) ;
carnet de bord (mémoire du projet avec textes, dessins et photos) ;
carnet de croquis (consignes précises avec dessin d'observation et de représentation) ;
carnet de visite (références culturelles).

Un musée personnel (« boites à … »)

L'enseignant peut proposer de constituer un magasin de curiosités qui réunit des objets (et des images) collectés et classés. Ces collections sont en constante évolution et font l'objet de présentations régulières accompagnés de commentaires. Les expositions des objets sont ensuite gardées en mémoire par des photos ou des vidéos et constituent des documents comme base de travail.

Un musée de classe

Le musée regroupe des œuvres d'art ou des reproductions d'œuvres. Cette collection permet de faire exister concrètement une culture commune à l'ensemble du groupe. Ces œuvres qui sont données à voir et à comprendre permettent de faire les liens avec les réalisations des élèves. Elles peuvent être issues de la liste de référence nationale.

= des correspondances explicites entre les productions personnelles, les images et objets collectionnés ainsi que les œuvres découvertes en classe sont établies

C • Produire : proposer un emploi différent de l'objet

A partir de la question « A quoi ça sert ? »

En partant d'une incitation :

- modifier la relation entre l'objet et son environnement
- je fabrique un outil à…
- je fais un nouveau mode d'emploi de…
- l'objet pour les générations futures

- représenter un objet de la vie courante tel qu'on ne l'a jamais vu
- sorti de son contexte
- éphémère
- l'objet d'un autre
- modifier un objet qui doit s'installer ici (à définir) : c'est-à-dire un objet qui sera fait pour ce lieu précis
- « Fabriquer un de ces objets qu'on ne voit qu'en rêve » André Breton
- ...

A partir des variables suivantes : organiser des opérations plastiques intervenant sur le sens de l'objet

Opérations plastiques	Constituants plastiques	Outils Matériaux Supports	Techniques	Procédés
isoler : cerner, retirer, découper, supprimer, extraire **reproduire** : refaire, répéter (calque, dessin) **transformer** : étirer, écraser, agrandir, raccourcir **associer** : ajouter, accumuler, superposer, imbriquer, ...	ligne forme couleur matière geste	outils traditionnels (crayon, feutre,...) et techniques comme l'appareil photo carton bois plastique papiers, carnets boites, tiroirs, photographies ...	dessin photo vidéo sculpture modelage maquette installation	collage frottage assemblage découpage pliage grattage accumulation superposition ...

A partir des situations proposées dans le document d'application des programmes :

Ecole maternelle :

- « L'enfant utilise, transforme, détourne des usages habituels, remplace un matériau par un autre plus insolite (par exemple, il applique une texture de la peau d'une orange sur des objets photographiés) »

Ecole élémentaire :

- « Jouer à changer un matériau pour un autre : avec un logiciel, on remplace sur des images la texture d'objets choisis par celle du carton ondulé (images urbaines, vitrine de bijouterie, magasin d'alimentation...) »
- « Travailler à partir d'un objet familier. Les élèves le transforment, créent un volume en l'assemblant à d'autres objets, créent une collection, font de l'objet le sujet d'une fiction dessinée, l'installent dans un contexte où il est remis en scène, retracent son histoire,

ses usages...Ils abordent l'objet sous un angle plastique (forme, couleur, dimensions, solidité..) en relation avec sa fonction, par rapport à son histoire. Selon la situation, ils sont amenés à utiliser et à combiner des moyens divers qu'ils découvrent et exercent au fil de leurs expérimentations : collage, peinture, dessin, photographie, vidéo, bricolage, assemblage, etc ».

- « L'enseignant permet de rapprocher les choix des élèves des œuvres : par exemple, le travail sur les rencontres d'objets cité ci dessous pourra être mis en relation avec des œuvres surréalistes et du pop'art quant à la manière de s'approprier des objets ».
- « Rencontres d'objets. L'élève associe des objets dans une composition pour créer un nouvel objet. Il choisit les éléments et la manière de les assembler en fonction de l'effet qu'il veut obtenir : comique, étrange, absurde... »

D • Connaître

Rencontre avec des œuvres d'art

- connaître des procédés d'artistes
- situer les œuvres par rapport à une époque, un auteur, à d'autres formes d'expression

Apprendre des techniques et des savoirs

- le dessin
- analyser une œuvre

Le dessin	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
Moyens	dessin à main levée, dessin de réserve, frottage, empreintes, photocopie, logiciels de dessin, palette graphique, peinture, pastel, encre, monotype, feutre, crayon de couleur, fusain	plume, sanguine, mine de plomb, effaceur d'encre, ... - projecteur à diapositives pour agrandir, - photocopieur pour réduire ou éclaircir, - ordinateur pour déformer, etc.	- outils qui marquent par eux- mêmes (craie, pastel, crayon, pierre, etc.) ; ceux qui s'associent à un médium (plume, stylo, tire-lignes, brosse, pinceau, etc.) et ceux qui marquent le support (pointe, peigne, manche du pinceau, etc.) - associer plusieurs techniques comme la plume, la plume associée au pastel - combiner le dessin avec d'autres procédés techniques comme la peinture, le collage ou la photographie
Supports	- dessins classés dans un dossier - exposés sur un panneau - cédérom	- carnets	- carnets recevant les esquisses, les croquis, les tests et essais

Le dessin	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
Fonctions	- pour représenter - pour inventer - pour mettre en mémoire	- pour représenter - pour raconter - pour inventer (dessins préparatoires, croquis) - pour mettre en mémoire	- pour exprimer une sensation - pour mettre en forme une idée, pour représenter un univers personnel - pour raconter - pour mettre en mémoire - pour anticiper (élaborer un scénario, préparer la fabrication d'un objet en volume)

E • Elaboration de son projet personnel

Le projet se construit à partir de :

- la matière « accumulée » (images, mots, dessins, matériaux)
- des expérimentations et de leurs effets produits
- des techniques apprises
- des comparaisons avec des œuvres d'art (procédés)

Raconter :

Inventer des histoires, faire parler les objets, écrire de petits scénarios… :
combiner des morceaux de textes, images et dessins.

Donner une intention :

Choisir quel comportement est induit face à l'objet modifié, quel effet voulu ? (surprise, humour, …) ; quelle interaction avec le spectateur ? (s'il y a une manipulation de l'objet, quelle action est demandée ?)

Comment donner à voir ?

- la série, l'inventaire (exemple : fabriquer du papier peint)
- la collection
- l'installation…

Sous quelle forme ?

- la photographie
- une composition en volume
- l'écriture : scénarios
- …

Evaluation et prolongements :

Exprimer, argumenter sur ses choix et ses pratiques plastiques de représentation.

Qu'est devenu l'objet ? que comprend on ? par quels moyens plastiques ? par quels moyens techniques ? (quels outils, quels supports, quelles matières, quelles couleurs, quelles formes ?).

À quoi ça sert ?

« Regarder autrement »

Choisissez un objet et dessinez le.

Consignes :

Observez puis dessinez de mémoire, à main levée les yeux fermés.
Dessinez très vite, en prenant son temps, dans un temps limité.
Dessinez en X (10, 5, 3) traits de crayons.
Choisissez un détail (l'agrandir, le diminuer).
Dessinez en variant les points de vue.

« Anatomie de l'objet »

• PERCEPTION : « ce que je vois » décrire
- Quel est cet objet ?
- Comment est-il fait ?
forme, matière, couleur (qualités plastiques)...

• REPRESENTATION : « ce que je comprends »
- Quelle est la fonction de cet objet ?
- Comment je m'en sers ?
- Par qui et pour qui a-t-il été fabriqué ?

• RESSENTI : « ce que je ressens face à cet objet »
(émotions, sentiments)

• NARRATION : « ce que je pense,
ce que j'imagine »
- Qu'est-ce que ça m'évoque ou me rappelle ?
- Qu'est-ce que ça raconte ?

Notez par écrit à l'aide de phrases, de mots . . . . . .

. . . . . .

• . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

• . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

• . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

• . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Associez à l'objet une ou plusieurs images (documents, photos, reproductions d'œuvres,...) ou/et des matériaux.

Procédez par associations d'idées,
Etablissez des critères de classement, de comparaison,
Se questionner, solliciter ses capacités d'imagination et d'invention.

« A quoi ça sert ? »

Proposez un emploi différent de l'objet.

Consignes :

Elaborez une proposition de travail (une incitation, une consigne plastique, une situation).

Indiquez des choix de techniques (dessin, composition en volume, fabrication d'image…), des outils, des matériaux, des supports.

Pensez à l'effet voulu (absurde, comique, étrange, surprenant, …).

Qu'est ce qui change dans l'usage de l'objet ? dans sa fonction ?
A t'il la même utilité ? le même sens ?

« Approche et connaissances des œuvres »

Après observation d'œuvres d'artistes, complétez le tableau.
(réponses au verso !)

Situer l'artiste dans un repère historique	Décrire les éléments qui composent l'œuvre	Comment est elle faite ? : matériaux, outils, techniques, supports, format	Nommer les procédés utilisés (collage, assemblage,...)	Qu'est ce vous évoque l'œuvre dans son rapport à l'objet ?
1	1	1	1	1
2	2	2	2	2
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5

Choix d'œuvres

* : œuvres issues de la liste de référence (document d'application des programmes)

- Giuseppe ARCHIMBOLDO - *Le Bibliothécaire*, vers 1565.
Huile sur toile, 110 x 72 cm, collection Eva Hökenberg, Stockholm.
Mots clés : allégorie, surréalisme, composite, ludique, peinture

(XXe siècle) :

- Man RAY - *Salle à manger*, vers 1931. *
Tirage argentique, 26 x 20,5 cm, BnF, rayogramme.

ou bien **- Raoul HAUSSMANN -** *Rape à gruyère*, avant 1933.
Tirage argentique, 38 x 28,5 cm, BnF, estampes et photographies.

ou encore **- André KERTËSZ -** *Nature morte*, 1943. *
Tirage argentique 25 x 17 cm.

Mots clés : lumière-ombre, rayogramme, point de vue, métamorphose, mise en scène

- Pablo PICASSO - *Tête de taureau*, 1942.
Mots clés : détournement, surréalisme, assemblage, sculpture

- Meret OPPENHEIM - *Le Déjeuner en fourrure*, 1936. *
Mots clés : détournement, recouvrement, sculpture

- ARMAN (Nouveau réalisme) **-** *Accumulation, Home Sweet Home, masques à gaz accumulés dans une boîte*, 1960 * et /ou - *Chopin's Waterloo - Colère*, 1961.
Mots clés : accumulation, désintégration, métamorphose, fragmentation, dispersion

- Michelangelo PISTOLETTO - *Vénus aux chiffons*, 1967.
Installation, moulage, vêtements, objets.
Mots clés : installation, éphémère, quotidien, usure

- Claes OLDENBURG (Pop'art) **-** *Giant Ice Bag*, 1969-1970. *
Mots clés : simulacre, moulage, sculpture, échelle

- Bertrand LAVIER - *Solid State*, 1980.
Peinture acrylique sur transistor, 40 x 26 x 8 cm, Milan, collection particulière.
Mots clés : peinture, recouvrement, ready made, appropriation, re-présentation

- Bill WOODROW - *Quattro Freccie*, 1983.
Capot et portière de voiture, 200 x 450 cm.
Mots clés : narration, enchevêtrement, figuration, sculpture

- Wim DELVOYE - *Bétonneuse*, 1991.
Bois, teck, rouge, vernis teinté, 186 x 181 x 145 cm.
Mots clés : simulacre, collage, art décoratif, artisanat, matérialité

« Objet ...d'art »

Etablissez des relations entre les démarches et procédés repérés dans les œuvres et votre proposition.

Choisissez une ou des façons de donner à voir : la collection, la série, une installation,...

Lexique

Définitions (dictionnaire « Le Petit Robert »)

- **Emploi :**
  Action ou manière d'employer une chose; ce à quoi elle est employée, sa destination.
  (L'emploi du bois, du béton pour la construction).

- **Fonction :**
  Rôle caractéristique que joue une chose dans l'ensemble dont elle fait partie
  (souvent opposé à structure).

- **Usage :**
  Le fait d'appliquer, de faire agir (un objet, une matière), pour obtenir un effet,
  que cet objet, cette matière subsiste (utilisation), disparaisse (consommation)
  ou se modifie en se dégradant (usure); faire usage de : se servir de.

Lexique artistique
(CDrom Artpla école) :

- **Accumulation :**
  Rassemblement, entassement ou arrangement d'un grand nombre d'objets de même nature
  ou pas. Ce type d'œuvres fut initié en particulier par Arman dans les années 1950/60.

- **Appropriation :**
  Procédé qui consiste à utiliser une œuvre existante, un objet, une démarche, etc ...,
  voir à les citer.

- **Assemblage :**
  Equivalent tridimensionnel du collage. Œuvre constituée d'éléments initialement distincts
  souvent de natures différentes rendus solidaires.

- **Collection :**
  1. Ensemble d'éléments possédant un point commun.
  2. Ensemble des œuvres d'art possédées par un musée ou par un collectionneur privé.

- **Croquis :**
  Dessin rapide (le croquis se distingue du schéma, du dessin élaboré, de l'esquisse :
  voir définitions).

- **Déformation :**
  Action qui consiste à transformer, altérer, modifier la forme ou la structure.

- **Dessin :**
  Mode d'expression plastique (souvent sur un support bidimensionnel) qui privilégie le graphisme et la ligne, éventuellement la valeur plutôt que la couleur.

- **Détournement :**
  Procédé artistique qui consiste à s'approprier une œuvre ou un objet et à l'utiliser pour un usage ou une représentation différents de l'usage ou de la représentation d'origine.

- **Esquisse :**
  Dessin sommaire caractérisé par une impression d'inachèvement généralement réalisé comme une étape préliminaire à une œuvre plus ambitieuse et élaborée.

- **Représentation :**
  La représentation consiste à faire apparaître l'image d'un objet, d'un personnage, d'un paysage, d'un concept, etc...

- **Fiction :** Invention, création qui doit davantage à l'imagination qu'à la réalité.

- **Installation :**
  Disposition de matériaux et d'éléments divers dans un espace.
  Mode d'expression artistique apparu au 3ième tiers du XXème siècle.
  Œuvre ainsi obtenue.

- **Mise en scène :**
  Organisation préméditée d'objets, de personnages, de mouvements, ...dans un espace et un temps choisis.

- **Narration :**
  Une narration est une suite de faits articulés dans le temps entre un début et une fin, avec des ellipses (le non-dit, les « vides » entre deux temps narrés).

- **Objet :**
  Produit de l'activité humaine, créé et fabriqué dans un certain but fonctionnel ou esthétique.
  Objets ou fragments d'objets naturels ou manufacturés, formes façonnées...
  Introduit dans la peinture par les cubistes (Braque, Picasso), détourné par Marcel Duchamp dans ses ready-made, mise en scène dans les installations et les installations et les environnements, l'objet occupe une place majeure dans l'art depuis le début du XXème siècle.

- **Série :**
  Ensemble ou suite d'éléments de même nature ou possèdent des points communs (portraits, images, objets, etc...). C'est une suite hiérarchisée ou non, par opposition à la suite ordonnée qui constitue une séquence.

- **Simulacre :** Objet qui en imite un autre.